

DIGITIZED
VOICE
SYNTHESIS

THE CONTROLS

Use the **SPACEBAR** to pull back the spring, release to fire the ball into play.

Z and **M** control the flippers (**Z** for the left pair and **M** for the right pair).

During a game press **P** to pause the action, then press it again to restart.

Press **Q** to quit the player on the table, or hold down **SHIFT** and press **Q** to quit all the players.

HINTS

- Knock down the targets to light up features. You're looking for a **BUBBLING WEATHER POTION** and a **MAGIC COTTAGE**.
- Some of the targets demolish the Evil Wizard's castle.
- Roll over the letters in the lanes to earn bonus points. Light up **MAGIC** to get the spellbook, then again to open it.
- Rolling over L or R opens the trapdoors. Do it again to close them.
- **Extra ball awarded every 10,000 points.**

UP TO
THREE
PLAYERS

LOADING:

on the 464 type: **RUN" (ENTER)**

on the 664/6128 type: **:TAPE (ENTER) RUN" (ENTER)**

FRANCAIS

LE FLIPPER: LES TOUCHES DE JEU

Appuyer sur la **BARRE D'ESPACE** pour tendre le ressort, lacher pour lancer la bille.

Flipper en appuyant sur **Z** et **M** (**Z** flipper gauche; **M** flipper droite)

Vous pouvez arrêter le jeu momentanément en appuyant sur **P**, en appuyant à nouveau sur **P**, le jeu repart où vous en étiez.

Appuyer sur **Q** pour changer de joueur et simultanément sur **SHIFT** et **Q** pour quitter le jeu.

MODE D'EMPLOI

- Faites tomber les cibles pour allumer les "specials". Vous devez trouver une **POTION MAGIQUE** et un **MANOIR MAGIQUE**.
- Certaines cibles démolissent le chateau des sorcières diaboliques.
- Passez au dessus des lettres dans les passages pour gagner les bonus.
- Allumez une première fois **MAGIC** pour avoir le livre enchanté et une deuxième fois pour l'ouvrir.
- En passant sur L ou R, vous ouvrez les portes en repassant dessus, vous les refermez.
- **Vous gagnerez une bille supplémentaire tous les 10,000 points.**

ESPAÑOL

PINBALL: LOS CONTROLES

Usar la **TECLA DE LOS ESPACIOS** para tirar hacia atrás el resorte; soltar para lanzar el balón al campo de juego.

Z y **M** controlan las aletas (**Z** para el par de la izquierda y **M** para el par de la derecha). Durante el juego pulsar **P** para obtener una pausa en la acción; entonces, pulsar otra vez y volver a empezar.

Pulsar **Q** para dejar al jugador en el tablero, o tener sujeto **SHIFT** y pulsar **Q** para dejar a todos los jugadores.

SUGESTIONES

- Derribar los blancos para iluminar los puntos notables. Estás buscando un **BURBUJEANTE BREBAJE ATMOSFERICO** (Bubbling Weather Potion) y una **Casita Magica** (Magic Cottage).
- Algunos blancos arrasan el castillo del Mago Diabólico.
- Pasar el balón sobre las letras en los pasillos para ganar puntos de prima.
- Iluminar **MAGIC** para obtener el libro de los hechizos; entonces, otra vez para abrirlo.
- El pasar sobre L o R abre las trampas. Hazlo otra vez para cerrarlas.

DEUTSCH

PIN-BALL: DIE KONTROLLEN

Gebrauchen Sie die **LEERTASTE**, um die Feder zurückzuziehen, lassen Sie los, um den Ball ins Spiel zu feuern.

Z und **M** kontrollieren die Flipper (**Z** für das linke Paar und **M** für das rechte Paar). Während des Spiels drücken Sie **P** um eine Pause einzulegen, dann drücken Sie **P** wieder, um das Spiel von neuem zu beginnen.

Drücken Sie **Q**, und der Spieler muss den Tisch verlassen, oder halten Sie **SHIFT** herunter und drücken **Q**, und alle Spieler müssen gehen.

HINWEISE

- Werfen Sie die Ziele um, die charakteristischen Merkmale aufleuchten zu lassen. Sie suchen einen brodelnden Wetter Arzneitrunk und ein Zauberhäuschen.
- Einige der Ziele demolieren das Schloss des üblichen Hexenmeisters.
- Rollen Sie über die Buchstaben auf den Wegen, um extra Punkte zu verdienen.
- Schalten Sie **MAGIC** an, um das Zauberbuch zu bekommen, dann noch einmal, um es zu öffnen.
- Wenn Sie L oder R umlegen, öffnen sich die Falltüren. Tuen Sie es wieder, um sie zu schliessen.
- **Für jede 10.000 Punkte erhalten Sie einen Extra-Ball.**



David and Richard Darling first started writing computer games when they were in their early teens and still at school. They duplicated the cassettes themselves and sold them by mail order, taking small advertisements in magazines.

From these beginnings David and Richard became contract programmers. They wrote and sourced games for major software houses, and many of these games were major best sellers.

In October of 1986 the Darlings set up CodeMasters, their own company. From the beginning they were determined to sell only the best possible games at the lowest possible price. One title, BMX SIMULATOR, went on to become one of the worlds best selling games.

In less than a year, CodeMasters had a string of Top Ten hits to its name. The company was the best selling software house in Britain. David and Richard are now 21 and 20 years old, and are determined to continue what they do best; producing top selling computer games.

These are other great CodeMasters games available for your Amstrad

SIMULATORS

BMX Simulator · Grand Prix Simulator
Fruit Machine Simulator · Pro Snooker Simulator
Pro Ski Simulator · ATV Simulator

ARCADE ACTION

Transmuter · Super Stunt Man · 3D Starfighter
Super Hero

PLATFORM ACTION

Ghost Hunters · Super Robin Hood · Vampire

ARCADE ADVENTURE

Dizzy

And in our new PLUS range . . .

Jet Bike Simulator · The Race Against Time
Pro BMX Simulator

YOU COULD WRITE FOR CODEMASTERS

CodeMasters excellence is a result of utilizing the best games programmers there are. **The best programmers deserve the best rewards.** If you are good enough to program for us then write to David Darling now — you won't regret it.



This entertainment experience was brought to you by . . .

Design and Coding

The Oliver Twins

Graphics

Neil Adamson

Music/FX

Jon Paul Eldridge

Project Director

David Darling

Production

Mike Clark/Stew Regan

Cover Artwork

Gavin MacLeod



This program, including code, graphics, music and artwork are the copyright of CodeMasters Software Co. Ltd and no part may be copied, stored, transmitted or reproduced in any form or by any means, hired or lent without the express permission of CodeMasters Software Co. Ltd.

MADE IN ENGLAND

Published by CodeMasters Software Co. Ltd.,
PO Box 6, Leamington Spa, England CV33 0SH.